

SUMMA SUMMARUM

Ett klassiskt tärningsspel

Summa Summarum är ett välkänt och mycket gammalt spel (även kallat *Shut the Box*) som tränar grundläggande färdigheter i addition. Genom en kombination av strategi och mängdträning utvecklas förmågan att se mönster i tal och snabbt utföra beräkningar i huvudet. Taluppfattning och partitionering av tal kombinerat med glädje.

Antal spelare:	1 – många (men fler än fyra är kanske lite väl många).
Material:	Två tärningar, penna och protokollark (sista sidan i detta dokument).
Målgrupp:	Grundskolan och äldre. Utmärkt för lågstadiet.

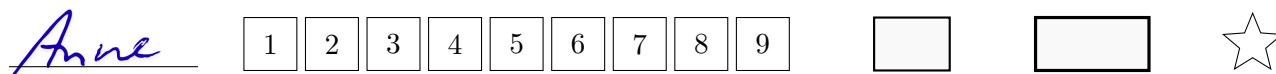
Förberedelser och regler

- Skriv ut poängbladet sist i detta dokument. Ta fram två sexsidiga tärningar och en penna.
- På varje rad finns siffrutor $\boxed{1}$ till $\boxed{9}$ som ska kryssas över. Slå med tärningarna och addera ögonen.
- Kryssa över en eller flera lediga rutor vars siffror tillsammans ger aktuell tärningssumma.
Exempel: Om du slår 9 kan du kryssa ruta $\boxed{9}$, eller $\boxed{5} + \boxed{4}$, eller $\boxed{6} + \boxed{2} + \boxed{1}$ etc.
- Slå sedan tärningarna igen och fortsätt på samma sätt.
- Din omgång fortsätter så länge du kan ”bygga” tärningssumman med de lediga siffrutor som finns kvar. När summan inte längre går att bilda är spelarens omgång över.
- **Poängräkning:** Räkna samman de siffror som *inte* har kryssats över. Skriv summan i omgångens poängruta närmst till höger.
- Addera omgångens poäng till din tidigare totalpoäng och skriv in den nya totalpoängen i rutan längst till höger.
- **Vem åker ut?** De spelare som når en totalsumma på 50 poäng eller mer åker ur leken. Den spelare som är kvar sist vinner!
- Om alla kvarvarande spelare hamnar över 50 i samma omgång vinner den som har lägst totalsumma.
- **Summa Summarum:** Om du lyckas kryssa över **samtliga siffrutor** i en omgång får du *Summa Summarum* och vinner spelet omedelbart! (Skulle flera spelare få detta i samma omgång delas vinsten – det händer väldigt sällan, så ett extra grattis i så fall!)



Ett förklarande exempel (med regler i fetstil)

Anne och Bo ska spela *Summa Summarum* mot varandra. De har förberett sig genom att plocka fram två tärningar och en penna samt skrivit ut ett tomt poängblad (sista sidan i detta dokument). Anne fyller år tidigare på året än Bo, så hon får börja omgången. Först skriver hon sitt namn på strecket.

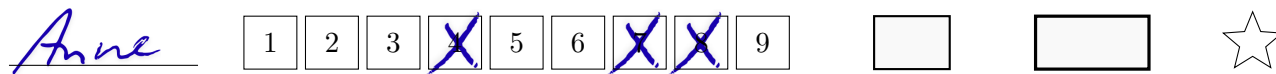


Slå med två tärningar och addera ögonen. I vårt exempel slår Anne \square och \square och får alltså tärningssumman $3 + 5 = 8$.

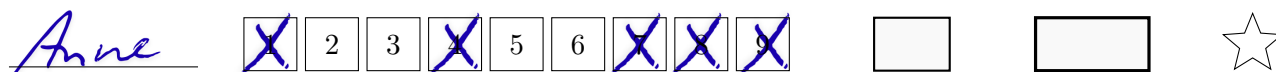
Kryssa över en eller flera lediga rutor vars siffror tillsammans ger aktuell tärningssumma. Anne väljer att kryssa över siffruruta \square .



Slå sedan tärningarna igen. Denna gång får Anne \square och \square . Hon ska alltså kryssa över en eller flera siffrurutor som ger tärningssumman $5 + 6 = 11$. Anne väljer att kryssa över siffruruta \square och \square .



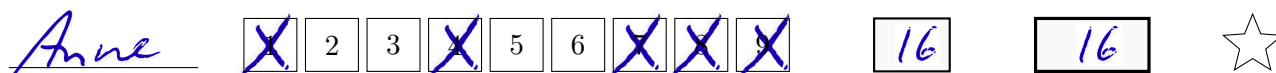
Fortsätt slå med tärningarna tills du får en tärningssumma som inte går att "bygga" genom att kryssa över siffrurutor. Nästa gång slår Anne \square och \square och kryssar över \square och \square .



Därefter slår Anne \square och \square och får alltså tärningssumman $1 + 3 = 4$. Det finns dock inget sätt att kryssa över lediga siffrurutor som ger summan 4: \square är redan överkryssad. $1 + 3 = 4$ men \square är redan överkryssad, och även om $2 + 2 = 4$ så får man inte kryssa över \square mer än en gång.

När det inte går att hitta lediga siffrurutor som ger tärningssumman är spelarens omgång över. Räkna samman omgångens poäng genom att summera talen i de rutor som inte kryssats över och skriv omgångssumman i den första rutan till höger. Addera omgångssumman till den tidigare totalsumman och skriv den nya totalsumman i totalsummarutan allra längst till höger.

Anne har alltså spelat färdigt denna omgång, och hon har fyra rutor som inte kryssats över: \square , \square , \square och \square . Det gör att hennes omgångssumma är $2 + 3 + 5 + 6 = 16$. Hon skriver in 16 i summarutan till höger, och eftersom det är första omgången (dvs. hennes tidigare totalsumma är 0) så skriver hon även 16 i totalsummarutan längst ut till höger.



Anne är färdig för denna omgång, och lämnar över tärningarna till sin motspelare Bo.

Bo skriver sitt namn på nästa lediga linje och slår tärningarna: 5 och 6 , så tärningssumman $5 + 6 = 11$. Han väljer att kryssa över 5 och 6 :

Anne	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>	5	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	16	16	☆
Bo	1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	7	8	9			☆

Bo fortsätter och slår 9 och 3 (han kryssar över 9), därefter 2 och 4 (han kryssar över 2 och 4) och sedan 7 och 5 (han kryssar över 7).

Anne	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>	5	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	16	16	☆
Bo	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	8	<input checked="" type="checkbox"/>			☆

Nu är summan för de rutor som Bo inte har kryssat över $1 + 3 + 8 = 12$, så om han slår 9 och 3 i nästa slag så kan han kryssa över alla rutor och får då *Summa Summarum*. Mycket spännande! Men – tyvärr för Bo så slår han 5 och 7 och kan inte kryssa över någon ruta alls, utan hans omgång är över och han får räkna ut och fylla i sin omgångssumma och totalsumma.

Anne	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>	5	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	16	16	☆
Bo	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	8	<input checked="" type="checkbox"/>	12	12	☆

Alla spelare har spelat och den första omgången är därmed klar.

Turen går nu tillbaka till Anne, som börjar nästa omgång med att fylla i sitt namn på nästa tomma rad. Det finns nio nya siffrerutor som ska kryssas över!

Anne	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>	5	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	16	16	☆
Bo	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	8	<input checked="" type="checkbox"/>	12	12	☆
Anne	1	2	3	4	5	6	7	8	9			☆

Anne har 16 poäng och Bo har 12. Eftersom man vill ha så låg poäng som möjligt ligger Bo bäst till just nu, men det är rätt så jämnt – det är den som först samlat på sig minst 50 poäng som förlorar. Och om Anne lyckas få *Summa Summarum* så vinner hon med en gång (när Bo har spelat en omgång till så att han också får lika många försök).

Anne tar de två tärningarna i handen och rullar ut dem över bordet för att inleda sin nästa omgång, spelet har trots allt bara börjat ...

Mycket nöje!



